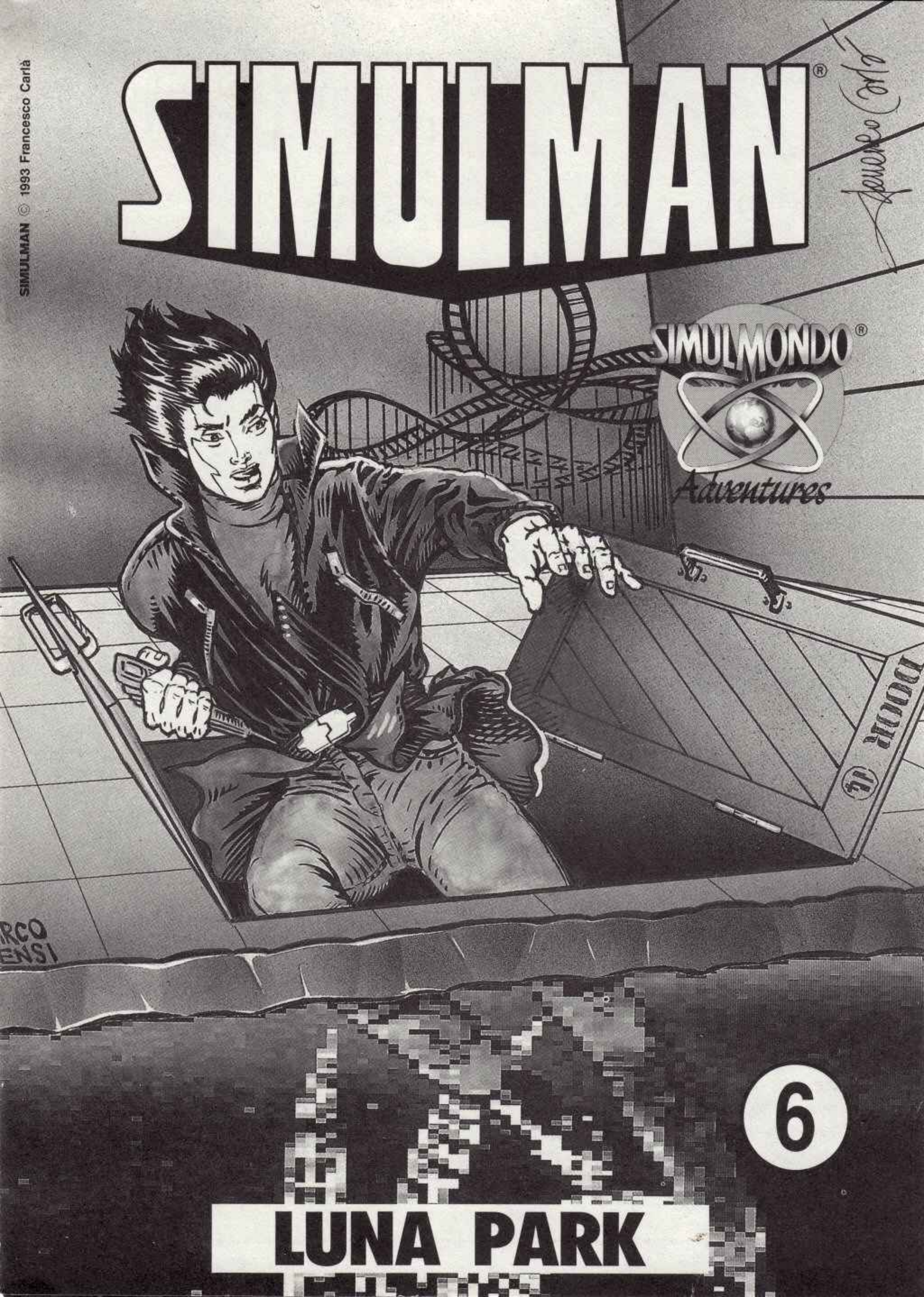


SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà

SIMULPOSTA

SIMULMAN®

Le Doors sono le porte che si aprono sulle Realtà Virtuali. Le porte (Door vuol dire porta in inglese...) si moltiplicano continuamente nella città di Simulman e Cactus e così, ogni giorno, la realtà si smaterializza e la simulazione diventa più numerosa e credibile della realtà stessa.
Adesso vanno molto di moda le Doors dei divertimenti. Menti raffinate e tese al denaro, stanno creando di continuo realtà virtuali piene di mondi simulati da sogno che forniscono ogni tipo di piaceri: sesso, velocità, vertigine, sensazioni forti e nuove ebbrezze. Alla gente però questo costa molto, come nella droga: costa spesso la perdita della propria identità, la fine di se stessi. È quello che sta per capitare ai protagonisti di questo "Luna Park". Anche questa volta, finita la mia introduzione alla storia del mese, non mancherò di parlarvi delle altre uscite dell'edicola "Simulmondo". Infatti anche e sopratutto in questo mese di settembre la produzione riprende con un ritmo impressionante di nuove iniziative. Intanto iniziamo con i pilastri delle nostre uscite: Tex, il mito interattivo, è già in edicola da qualche giorno con il suo settimo episodio "El Morisco", così come il giallo interattivo Diabolik che va in edicola con il dodicesimo numero intitolato "Terrore a teatro" e anche il grande indagatore interattivo Dylan Dog, non manca di regalarci una incredibile storia ispirata da un famosissimo numero della Bonelli, intitolato "Il lungo addio". Le sorprese stanno per arrivare in questa Simulposta! Infatti, da settembre iniziano le ristampe di tutte le serie "Edicola" della Simulmondo, che si ripresenteranno ogni mese per aiutare chi non le avesse già acquistate. Ora sono in edicola le ristampe dei numeri 1 delle avventure interattive di Tex, Diabolik, Dylan Dog e Simulman. Chi fosse anche appassionato di altri titoli, la Simulmondo, propone inoltre, la ristampa del numero 1 della famosa "Classic" con Dylan Dog in "Gli uccisori".
Grande rilievo devo dare alle due nuove uscite di settembre:
1) TEX SUPERSPECIALE PC "Piombo Caldo",é in edicola con un formato strepitoso a 49.900 Lire. Trovate l'avventura interattiva del mitico eroe bonelliano con ben 4 dischi per giocare!
2) SIMULMONDO CLASSIC N°4 "3D WORLD TENNIS" la trovate in edicola a 39.900 Lire: il più avvincente simulatore di tennis per tutte le superfici di gioco e tutti i tornei importanti: Il punto forte é la prospettiva del campo che cambia a seconda della posizione del giocatore. Non perdetelo!

Vs. Francesco Carlà

Una produzione
SIMULMONDO di:
Ivan Venturi (Direzione), Riccardo Cangini, Gianluca Gaiba, Fabio Belletti, Lorenzo Grandi, Andrea Bradamanti, Federico Croci, Michele Pinardi, Mirko Venturi, Andrea Bonini.

Francesco Carlà
PRESENTA
SIMULMAN
L'AGENTE DELLA REALTÀ VIRTUALE
"LUNA PARK"
Pubblicazione Mensile n°6

© 1993 Francesco Carlà

un prodotto interattivo di:

SIMULMONDO srl
Reg. Trib. Bologna n° 6106 del 1-6-1992
Sped. in Abb. Postale Gruppo III/70
Simulmondo srl V.le B. Pichat 28/A (BO) - Dir. responsabile: Francesco Carlà - Impianti RC Fotocomp. (BO) - Distribuzione: Messaggerie Periodici

ASSOCIATO USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

SIMULMAN

LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA

Potete chiamare allo 051/252954, dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì per qualsiasi aiuto tecnico sul gioco che avete acquistato. Vi risponderà un tester che metterà a vostra disposizione la sua esperienza di gioco.

PROBLEMI TECNICI

Se il tecnico non riuscirà a risolvere il vostro problema per telefono, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a 2.000 lire in francobolli per contributo spese). Inviate solo il disco ritenuto difettoso, senza il resto della confezione, specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo.

IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN COMPUTER PC

I nostri dischetti sono rigorosamente controllati riguardo la presenza di VIRUS. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggete il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella in alto a destra: bisogna cioè poterci vedere attraverso.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

La versione PC é giocabile solamente su Hard Disk e necessita al massimo di 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 6.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.
L'avventura é dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk.

SEGUITE PUNTO PER PUNTO LE SEGUENTI ISTRUZIONI:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto (8); se non l'avete già installata leggete attentamente dal punto (2) in poi.
2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da $3^{1/2}$ é riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).
3) Scrivete INSTALL e premete ENTER (oppure INVIO).
4) Se compaiono delle bandierine colorate, selezionatene una per scegliere la lingua dell'avventura, altrimenti proseguite.

5) Scegliete l'opzione INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO.
6) Seguite passo per passo le operazioni che vi vengono suggerite dal video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente, il programma vi avviserà a proposito.
7) Una volta completata la fase di installazione, saltate al punto (9).
8) Scrivete ACTION e premete ENTER (oppure INVIO).
9) Scegliete l'opzione GIOCA per iniziare l'avventura corrente tra tutte quelle installate, oppure DISINSTALLA per eliminarla dall'Hard Disk. Se desiderate interagire con un'avventura precedentemente installata, scegliete prima l'opzione CAMBIO GIOCO CORRENTE, selezionate l'avventura desiderata (che diverrà quella corrente) e poi scegliete l'opzione GIOCA.
Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente, il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco, modificando temporaneamente la configurazione del PC.

ATTENZIONE: SIA DURANTE L'INSTALLAZIONE CHE DURANTE LA PARTENZA DEL GIOCO, DOVETE ESSERE NEL DOS E NON IN PROGRAMMI DI SHELL.

IL PROGRAMMA PUO' DARE DEI PROBLEMI SE VIENE FATTO GIRARE CONTEMPORANEAMENTE A UN GESTORE DI MEMORIA ESPANSA (COME L'EMM386 O IL QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione GIOCA compare un menù MANAGER, dal quale è possibile iniziare l'avventura del principio oppure caricarne una precedentemente salvata. È inoltre presente un'opzione CONFIGURA che consente di abilitare o escludere le musiche, gli effetti sonori e i dispositivi di puntamento (mouse e joystick). Se ci dovessero essere dei problemi durante l'avventura, si consiglia di disabilitare le musiche. Premendo il tasto ESC in una qualunque fase dell'avventura, è possibile richiamare il menù MANAGER per salvare o ricominciare l'avventura dal principio ed eventualmente modificarne la configurazione; scegliendo l'opzione RITORNO AL GIOCO si potrà poi tornare nell'avventura. Nella fase arcade è possibile spostare il protagonista anche tramite il mouse (se è abilitato), semplicemente muovendo il puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro, mentre con il tasto destro il protagonista può cambiare stanza quando il puntatore è su un passaggio (uscite, porte, passaggi laterali) o interagire quando il puntatore è su un interuttore (switch).

LEGGETE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.

VERSIONE AMIGA

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

Il programma gira solo su macchine con almeno 1Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512k di memoria CHIP.

ATTENZIONE: SE SI VERIFICANO PROBLEMI DURANTE IL CARICAMENTO, STACCARE GLI EVENTUALI DRIVES ESTERNI.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer: il programma si avvia automaticamente. É possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il Work-Bench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto: dovrete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il VIDEOMANUALE. Per effettuare la scelta, spostate, tramite mouse o joystick, il puntatore su una delle due scelte e premete il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il VIDEOMANUALE si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per far partire il gioco, premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI PARTICOLARI DURANTE IL GIOCO ARCADE PC & AMIGA

SPAZIO	permette di selezionare l'arma a disposizione
P	mette il gioco in pausa
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione
U	mostra tutte le uscite e interazioni della stanza
M	richiama la mappa del gioco
I	richiama lo status e l'inventario del protagonista

Tasto abilitato solo nella versione PC

H	mostra un riassunto dei comandi (HELP)

Tasti funzione abilitati solo per la versione AMIGA

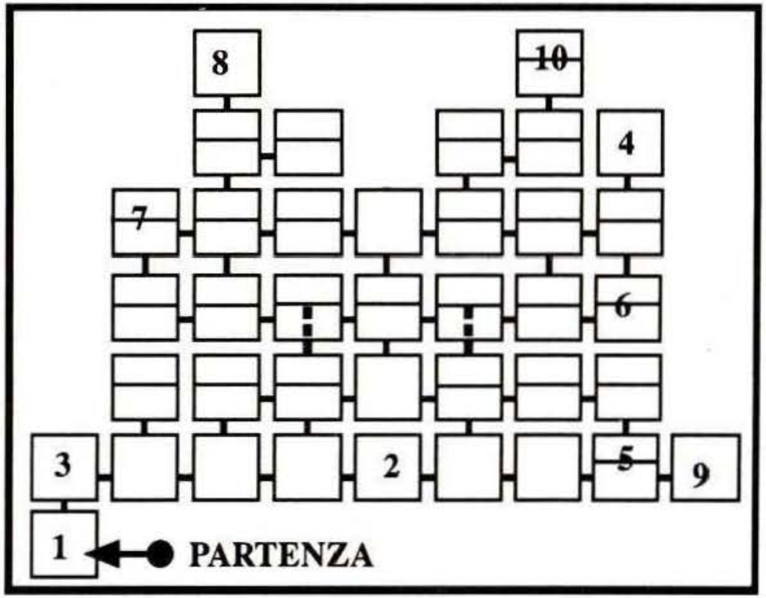
L	Carica una situazione di gioco salvata precedentemente
S	Salva una situazione di gioco

GIOCANDO SU DISCHETTO NELLA VERSIONE AMIGA, CON LA FINESTRELLA DI PROTEZIONE APERTA, IL SALVATAGGIO PUO DARE DEI PROBLEMI.

SOLUZIONE SIMULMAN 5

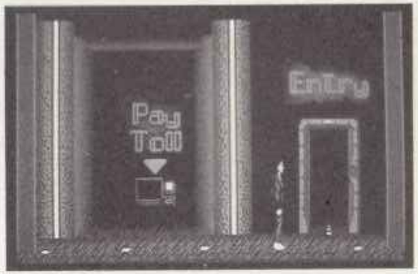
Salve a tutti. Avete passato delle belle vacanze simulate? Siete stati inghiottiti da qualche Doors? Se siete ancora qui, vuol dire che vi è andato tutto bene. Passiamo alla soluzione che tanto aspettavate. Per aprire la porta, "Entry", interagite con il Pay Toll Card (stanza 1, diapo 1). Ora recatevi a parlare con l'ubriaco (stanza 2, diapo 2), chiedendogli informazioni su Starck, quindi registrate il tutto. Andate al guardaroba (stanza 3, diapo 3) e parlate con la ragazza: scaricatele addosso i dati registrati all'ubriaco.

A questo punto dovrete trovare il pannello elettronico per avere l'accesso al piano superiore (stanza 4, diapo 4), una volta interagito con esso, troverete abassate le scale per salire (stanza 5, diapo 5). Salite le scale. Incontrerete una guardia simulata (stanza 6 - 2° piano) alla quale dovrete chiedere informazioni riguardo un certo Mago. Fate uno scambio di dati con i dati ottenuti al guardaroba tramite TWatch. Passato questo primo ostacolo, una seconda guardia sbarrerà il passo a Simulman (stanza 7 - 2° piano, diapo 6). Parlando, datele una rinfrescata di memoria con una scarica di TWatch; quindi chiedetele di Starck. Passato anche questo ostacolo, individuate la stanza indicata dal grande cuore (stanza 8 - 2° piano, diapo 7). Entrateci, fate i duri con la ragazza, ne approfondirete la conoscenza, e dopo potrete chiederle informazioni su Pris. Ora si può tornare al piano inferiore (stanza 5, diapo 5), e quindi a cercare di liberare il prigionero (stanza 9, diapo 8). Da qui, dopo aver parlato con Pris, cerchiamo (senza usare le scale, rimanendo al piano terra) la porta tonda nera (stanza 10, diapo 9) indicataci da Pris. Entriamo nel nascondiglio di Mago. Non lasciamoci corrompere dalle sue offerte, bluffiamo facendogli credere di aver scoperto tutto e al momento giusto diamogli una bella scarica di TWatch.

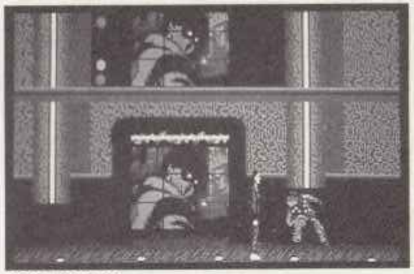


Vs. Tester di fiducia

PARTENZA

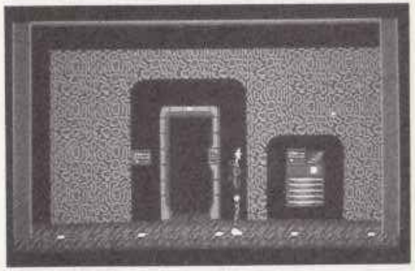


DIAPO 1

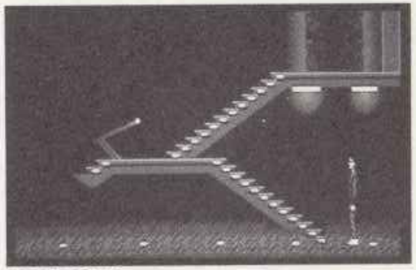


DIAPO 2

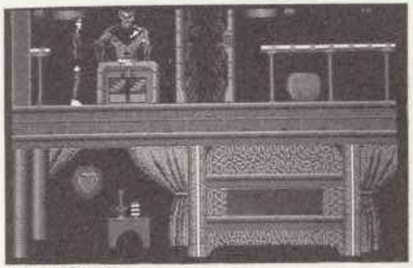
DIAPO 3



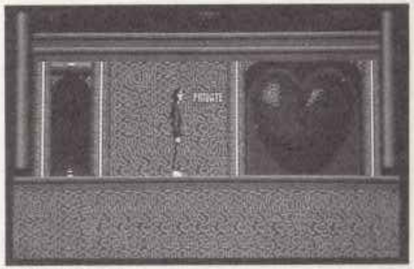
DIAPO 4



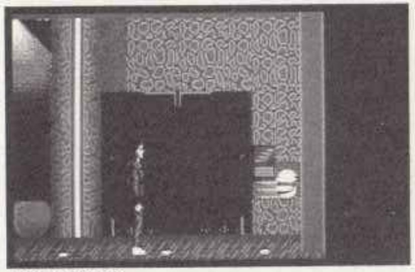
DIAPO 5



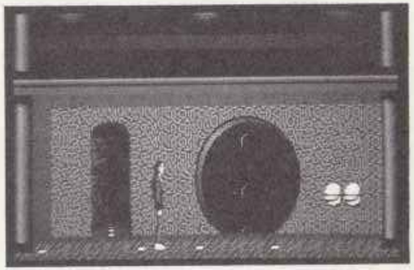
DIAPO 6



DIAPO 7



DIAPO 8



DIAPO 9

SIMULMAN

ARRETRATI SIMULMONDO EDICOLA

Gli arretrati della Simulmondo Adventures & Classic, possono essere richiesti tramite
VAGLIA POSTALE ordinario (e non telegrafico) a:
SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna
(al costo di £ 20.000 per le Adventures e £ 42.000 per le Classic)

DYLAN DOG

L'INDAGATORE INTERATTIVO
N 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N 3 - STORIA DI NESSUNO
N 4 - OMBRE
N 5 - LA MUMMIA
N 6 - MAELSTROM
N 7 - GENTE CHE SCOMPARE
N 8 - LA CLESSIDRA DI PIETRA
N 9 - IL MALE
N 10- I VAMPIRI
N 11- IL MARCHIO ROSSO

DIABOLIK

IL GIALLO INTERATTIVO
N 1 - INAFFERRABILE CRIMINALE
N 2 - LA GEMMA DI SALOMONE
N 3 - LA FUGA
N 4 - TRAPPOLA D'ACCIAIO
N 5 - ORE PERICOLOSE
N 6 - LA NOTTE DELLA PAURA
N 7 - QUATTRO DIAMANTI UNICI
N 8 - UN PIANO PERFETTO
N 9 - A CARO PREZZO
N 10- ALL'ULTIMO SANGUE
N 11- INGANNO FATALE

TEX

IL MITO INTERATTIVO
N 1 - MEFISTO
N 2 - IL DRAGO ROSSO
N 3 - SPETTRI
N 4 - SAN FRANCISCO
N 5 - DIABOLICO INTRIGO
N 6 - LOTTA SUL MARE
N 7 - EL MORISCO

SIMULMAN

IL SIMUL-EROE
N 1 - SIMULMAN
N 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS
N 3 - NEL REGNO DI DOORS
N 4 - IL MONDO SIMULATO
N 5 - I RAPITORI DI SOGNI

Classic

I GRANDI SUCCESSI
N 1 - DYLAN DOG-GLI UCCISORI
N 2 - 1000 MIGLIA
N 3 - CAMPIONI

Per ogni ordine di numeri arretrati con spesa uguale o superiore alle 70.000 Lire, è possibile richiedere SENZA ALCUNA SPESA AGGIUNTIVA l'invio tramite corriere espresso del pacco, con consegna nelle 24 ore. In questo caso indicare chiaramente, nell'apposito spazio del vaglia postale, "SPEDIZIONE VIA CORRIERE". In mancanza di indicazioni in tale senso, la spedizione avverrà come al solito tramite pacchetto postale.
RICORDATE SEMPRE DI INDICARE ANCHE IL VOSTRO NOME E COGNOME, IL VOSTRO INDIRIZZO COMPLETO, NONCHE' GLI ARRETRATI DESIDERATI.